

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII

Titon Agung Saputro<sup>1</sup>, Kriswandani<sup>2</sup>, Novisita Ratu<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, [202014027@student.uksw.edu](mailto:202014027@student.uksw.edu)

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, [kriswandani@staff.uksw.edu](mailto:kriswandani@staff.uksw.edu)

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, [novisita.ratu@staff.uksw.edu](mailto:novisita.ratu@staff.uksw.edu)

**Abstrak:** Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis platform game untuk siswa kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, kuesioner dan tes. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi game platform dengan materi aljabar. Dampak dari media pembelajaran game edukasi platform game adalah media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan pada uji Mann-Whitney dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan rerata sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran game edukasi berbasis platform game atau terdapat pengaruh game edukasi platform game pada materi aljabar terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,49 yang berarti terjadi peningkatan sedang terhadap hasil belajar siswa.

